

 XBOX 360[®]



[PROTOTYPE[®]2]

RADICAL[®]
ENTERTAINMENT

ACTIVISION[®]



WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

Xbox LIVE	2
SPIELSTEUERUNG	3
BILDSCHIRMANZEIGE (HUD)	4
KARTENBILDSCHIRM	6
SPIELEN	7
OFFENE WELT	7
KUNDENDIENST	8
LIZENZVEREINBARUNG	9

Weitere Informationen erhalten sie unter **www.PrototypeGame.com**.
Greifen sie auf Insider-News von den Entwicklern bei Radical zu unter
www.Facebook.com/Prototype.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten sie unter **www.xbox.com/live**.

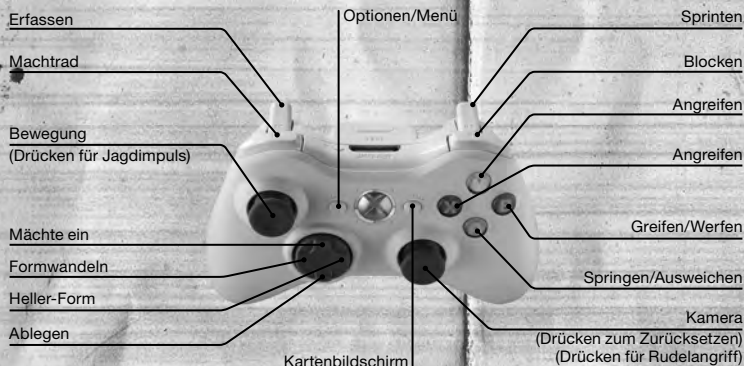
ANSCHLIESSEN

Bevor sie Xbox LIVE nutzen können, müssen sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries**.

JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten sie auf **www.xbox.com/familysettings**.

SPIELSTEUERUNG



ZUSÄTZLICHE STEUERUNG

ABSORBIEREN: Greifen sie mit **B** ein Ziel und drücken sie dann **V** zum Absorbieren. Durch Absorbierungen erhalten sie Gesundheit, Masse und eine Formwandler-Form.

GLEITEN: Halten sie in der Luft **RT** zum Gleiten. Wenn sie am Boden **RT** halten, können sie über Hindernisse springen und Wände hochlaufen.

ZIELEN: Halten sie **LT**, um einen Gegner zu erfassen. Mit dem rechten Stick wechseln sie das Ziel. Die Zielanzeige springt zum nächsten verfügbaren Ziel in der Richtung, in die der rechte Stick gedrückt wird.

SPEZIALANGRIFFE: Für geladene Angriffe halten sie **X** oder **V**. Machen sie einen Devastator- Angriff, indem sie **B** und **V** halten. Die Fähigkeit Rudelführer setzen sie ein, indem sie **X** und **A** halten.

JAGEN: Beim Jagen suchen sie aktiv nach wichtigen Zielen. Mit **LT** schicken sie einen Impulsring los, der wie ein Sonar wirkt und einen Impuls vom Ziel zurücksendet. Das Ziel ist immer im Zentrum des zurückkehrenden Jagdimpulses.



SPEICHERN: Prototype®2 speichert Ihren Fortschritt automatisch. Bitte schalten sie Ihr System nicht aus, wenn dieses Symbol angezeigt wird.

BILDSCHIRMANZEIGE (HUD)



1. **GESUNDHEITSANZEIGE:** Hier wird Ihre aktuelle Gesundheit angezeigt.
2. **MASSEANZEIGE:** Hier wird Ihre aktuelle Masse angezeigt.
3. **AKTUELLE MÄCHTE:** Hier werden Ihre aktuell zugewiesenen Mächte angezeigt. Mit **L3** rufen sie das Machtrad auf und können die Mächte ändern (oder die Richtungstaste oben drücken, um die aktuellen Mächte zu 'aktivieren').
4. **MISSIONSZIEL-SYMBOL:** Standort des aktuellen Missionsziels.
5. **MINI-MAP:** Zeigt Ihre aktuelle Position und in der Nähe befindliche Ziele, Gegner und Missionsmarkierungen an.
6. **FORMWANDEL-HUD:** Besteht aus den Symbolen Verschluss und Formwandeln:

VERSCHLUSS: Der Verschluss zeigt an, ob sie gerade vom Militär beobachtet werden. Dabei gibt es folgende Zustände:

Geschlossen: Keine Militäreinheit sieht sie gerade.

Gelb: Das Militär sieht sie, aber es kennt Ihre wahre Identität nicht.

Rot: Das Militär hat sie als Bedrohung identifiziert und greift sie an.

Hinweis: Wenn der Verschluss im gelben oder roten Zustand ist, werden die Gegner, die sie gerade sehen, mit der entsprechenden Farbe auf der Minikarte angezeigt.

FORMWANDEL-SYMBOL: Hier gibt es drei verschiedene Zustände:

Grau: Ihre aktuelle Form ist gültig. Das Militär greift sie nicht an, außer sie verraten durch Ihre Handlungen Ihre wahre Identität.

Rot: Ihre aktuelle Form ist nicht gültig und Gegner greifen sie bei Sichtkontakt an.

Aktiv: Das Symbol dient auch als Anzeige. Wenn sie vom Militär beobachtet werden, ist Ihr Verschluss gelb. Wenn sie übermenschliche Handlungen ausführen, füllt sich die Anzeige gelb. Wenn sie vollständig gefüllt ist, wird das Symbol rot. Dann hat sie das Militär erkannt und greift sie bei Sichtkontakt an. Wenn sie das Militär während eines Alarms aus den Augen verliert, wechselt das Symbol langsam wieder von Rot nach Grau.

Wenn Heller jemanden absorbiert hat, erscheint ein Symbol für eine gespeicherte Form oben links auf der Minikarte. Es gibt drei Arten des Formwandel-Symbols:

Heller: Das ist Hellers normale Form.

Zivilist: Die Form des letzten Bewohners von NYZ, den sie absorbiert haben.

Militär: Die Form des letzten Soldaten, den sie absorbiert haben. Militärische Formen haben den Vorteil, dass sie damit Luftbrücken und //BLACKNET-Terminals benutzen und sich frei in Sperrzonen bewegen können.

WECHSELN: Die Benachrichtigung zum Wechseln erscheint zwischen den beiden Formwandel-Symbolen, wenn sie einen Alarm ausgelöst haben, aber gerade außerhalb des Sichtbereichs des Militärs sind.

KARTENBILDSCHIRM

KARTE: Die Karte hebt verschiedene wichtige Punkte hervor:

MISSION: Es gibt Symbole für die Missionsaufnahme und für Missionsziele.

RADNET: Heller kann an den folgenden RADNET-Events teilnehmen



Kollateralschaden



Bergung




Hubschrauber-Rennen





Verbrennung



Randalie

LUFTBRÜCKEN: Gehen sie zu , um sich in andere Zonen von New York Zero zu begeben.

//BLACKNET-TERMINALS: Gehen sie zu , um auf das //BLACKNET zuzugreifen.

LEGENDE: Drücken sie , um die Kartenlegende aufzurufen.

SAMMELOBJEKTE: Zeigt Baue, Blackboxes und Feldagenten an.

//BLACKNET: Zeigt Fortschritt und Belohnungsstatus bei allen //BLACKNET-Operationen an.

HELLER: Eine Charakterübersicht von James Heller:

EVOLUTION: Heller steigt mit Abschluss von Missionen und Zielen auf. Wählen sie Ihren Evolutionspfad, indem sie Bewegung, Gesundheit, Erholung, Formwandeln, Masse oder Finisher verbessern.

MÄCHTE: Schalten sie in ganz New York Zero virale Mächte frei und verbessern sie sie.

FERTIGKEITEN: Schalten sie Fertigkeiten frei, indem sie markierte Ziele absorbieren, die überall in New York Zero verstreut sind. Fertigkeiten verbessern Hellers Macht und schalten neue Arten frei, wie er sie einsetzen kann.

MUTATIONEN: Schalten sie Mutationen frei und wenden sie sie an, um Heller anzupassen. Mutationen werden in folgende Kategorien unterteilt: Offensiv, Defensiv, Fortbewegung, Raubtier und Machtspezialist.

RADNET: Hier erhalten sie aktuelle Informationen über alle RADNET-Inhalte sowie Ihren aktuellen Stand auf den Bestenlisten.

SPIELEN

NAVIGATION: Der Text unten auf dem Bildschirm gibt Ihr aktives Missionsziel an. Der Standort Ihres Ziels wird mit einem entsprechenden Symbol angezeigt.

MINIKARTE: Alle wichtigen Ziele in der Nähe erscheinen auf der Minikarte. Potentielle Gegner erscheinen als kleine Symbole. Die Farbe des Symbols hängt vom Zustand des Gegners ab:

Weiß: Der Gegner kennt Ihre wahre Identität nicht.

Gelb: Der Gegner schöpft wegen Ihrer Handlungen Verdacht.

Rot: Das Militär hat sie als Bedrohung erkannt und greift sie an.

MACHTRAD: Mit dem Machtrad können sie gleichzeitig zwei Mächte auf den Controller legen. Halten sie **LB**, um das Machtrad aufzurufen. Wählen sie mit dem linken Stick eine Macht aus und drücken sie dann **X** oder **Y**, um sie der entsprechenden Taste zuzuweisen.

FEUERWAFFEN: Heller kann alle Waffen benutzen, die er findet. Mit **B** heben sie eine Waffe auf und mit **X** feuern sie sie ab.

NEUES SPIEL+: Wenn sie das Spiel durchgespielt haben, schalten sie den Modus 'Neues Spiel+' frei, mit dem sie das ganze Spiel noch einmal mit allen Mächten und Fertigkeiten spielen können, die sie während des vorigen Durchgangs erlangt haben.

OFFENE WELT

//BLACKNET-TERMINALS: //BLACKNET ist das verschlüsselte Sicherheitsnetzwerk der Blackwatch. Heller kann Nebenmissionen freischalten, indem er eine Gentek- oder eine militärische Form annimmt und bei einem beliebigen Terminal **B** drückt. Wenn sie diese Missionen abschließen, werden wertvolle Verbesserungen freigeschaltet.

SAMMELOBJEKTE:

Baue: Unterirdische Brutstätten der Infizierten enthalten verschiedene Belohnungen und Verbesserungen.

BlackBoxes: Blackwatch-Soldaten tragen Audiorekorder, die Ihnen weitere Informationen über die Blackwatch und Gentek bieten.

Feldagenten: Spezialeinheiten aus Blackwatch-Soldaten und Gentek-Wissenschaftlern.

KUNDENDIENST

Kundendienst für Deutschland, Österreich und die Schweiz

<http://activision-de.custhelp.com>

Im Kundendienstbereich unserer Website finden Sie immer aktuelle Informationen zu unseren Spielen sowie auch Links zu Patches, die kostenfrei heruntergeladen werden können. Wir aktualisieren die Kundendienstseiten täglich, daher sollten Sie Ihre erste Anlaufstelle sein. Im Bereich Antworten können Sie die gewünschte Plattform und das Spiel wählen und sich dann die häufig gestellten Fragen und deren Antworten ansehen. Sollten Sie die gewünschte Frage nicht finden, geben Sie einfach einen Suchbegriff ein.

Kundendienst via E-Mail und per Telefon

Die aktuellen Kontaktinformationen und Öffnungszeiten für Ihr Land und Ihre Sprache finden Sie auf unserer Website. Unser Kundendienst ist Ihnen gerne bei technischen Problemen behilflich; Tipps, Tricks, Codes und Cheats können Sie von unserem Support-Team leider nicht erhalten.

Hinweis: Bitte senden Sie kein Spiel direkt an Activision, ohne vorher unseren Kundendienst kontaktiert zu haben. Ein Umtausch bzw. eine Rückgabe muss über den Händler oder digitalen Online-Händler erfolgen, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

Deutschland

Online-Hilfe und email: <http://activision-de.custhelp.com>

Telefon: +49 (0)89 21094940 (Ortstarif)

Öffnungszeiten: Montags bis freitags von 10.00–20.00 Uhr
Samstags von 12.00–18.00 Uhr

Österreich

Online-Hilfe und email: <http://activision-de.custhelp.com>

Telefon: +43 720880671 (Ortstarif)

Öffnungszeiten: Montags bis freitags von 11.00–20.00 Uhr
Samstags von 12.00–18.00 Uhr

Schweiz

Online-Hilfe und email: <http://activision-de.custhelp.com>

Telefon: +41 315280211 (Ortstarif)

Öffnungszeiten: Montags bis freitags von 11.00–20.00 Uhr
Samstags von 12.00–18.00 Uhr

MDE2011.08

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenken.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LA.DE.2011.12

NOTIZEN

© 2012 Activision Publishing, Inc. Prototype und Activision sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Activision gibt keine Garantien bezüglich der Verfügbarkeit des Online-Spiels oder Teilen davon, darunter Zugriff auf oder Unterstützung zu RADNET, die von den jeweiligen Konsolenherstellern angeboten werden, und behält sich vor, Online-Dienste nach eigenem Ermessen und ohne Vorankündigung zu ändern oder einzustellen, beispielsweise aufgrund wirtschaftlicher Gründe durch eine eingeschränkte Spielerzahl, die den Service nutzt. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.